

Pemanfaatan Media Lempar Panah Interaktif Pada Peserta Diklat Kepala Unit Pelaksana Teknis (Ka.Upt) Program Kampung Kb Se-Jawa Timur Di Bkkbn Prov. Jawa Timur

PEMANFAATAN MEDIA LEMPAR PANAH INTERAKTIF PADA PESERTA DIKLAT KEPALA UNIT PELAKSANA TEKNIS (KA.UPT) PROGRAM KAMPUNG KB SE-JAWA TIMUR DI BKKBN PROV. JAWA TIMUR

Ajeng Merliyani

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Ajengmerliyani@gmail.com

Alim Sumarno, S.Pd., M.Pd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
alim_sumarno@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan dan meningkatkan hasil belajar suatu pembelajaran dengan memanfaatkan media lempar panah interaktif., media yang merupakan media interaktif terhadap pemahaman peserta diklat program kampung KB pada mata diklat Rencana operasional kampung KB sub diklat KB dan KS untuk mengetahui proses pembelajaran dengan memanfaatkan media untuk peningkatan hasil belajar peserta diklat kepala unit pelaksana teknis (KA.UPT) Se-Jawa Timur. Subjek penelitian berjumlah masing-masing 30 peserta diklat untuk kelas kontrol dan eksperimen. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Jenis penelitian digunakan yaitu *True Experimen design*. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan test. Pada hasil analisis observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa proses pemanfaatan media lempar panah interaktif diperoleh hasil perhitungan nilai 77,78%, sehingga hasil tersebut dikonsultasikan dengan criteria maka dinyatakan dalam kategori **kuat**. Padahasil uji tes diperoleh hasil signifikan anantara post-test pada kelompok control dan kelompok eksperimen dapat dibuktikan dengan uji-t dengan taraf signifikan 5% ($t_{tabel} = 2,00$ dan $t_{hitung} = 5,507$) sehingga didapat data $2.00 \leq 5,507 \leq 2.00$ maka H_0 ditolak dan H_a Diterima diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan anantara pemanfaatan media lempar panah inetraktif terhadap hasil belajar peserta diklat kepala unit pelaksanaan teknis (Ka. UPT) Program kampung KB Se-Jawa Timur di BKKBN provinsi JawaTimur.

Kata Kunci: media pembelajaran, Pemanfaatan media Lempar panah interaktif, Dartgames, hasil belajar gamifikasi, Pelatihan, BKKBN.

Abstract

The researcher attem to optimizing and improve learning outcomes a learning by making use of media interactive throw arrows. Is that the media that is an interactive medium against the understanding of participants in training village family planning program on the eye training operational plan KB village sub in training of KB and KS to find out a learning process by using the media to enhance the learning outcomes participants in training head of technical unit additional of East Java. The subject of the study amounted to respectivery 30 student of control class and the experimental class. Research methods used in this reseach is quantitive methods. The type of reseach is True Experimental Design. Data collection using the method of observation dan tests. Observation on the results of the analysis that has been done, it is know that the process of Interactive thowring arrow media utilization of obtained result of 77,78%. So the results should be referred to the criteria then it belongs to very strong. On the test result of test obtained significant result between the result of the test and post-pre-test in the control group and the experimental group can be proven by test-t with a 5% level ($t_{tabel} = 2,00$ and $t_{count} = 5,507$) So the obtained data $2.00 \leq 5,507 \leq 2.00$ so that H_0 ditolak and is so that H_a received his Interactive thowring arrow media has a significant influence on the ability to tell a group of student in training participants head of unit implementer (ka.UPT) kb village program East of Java in BKKBN province East Java

Keywords: learning media, Media useof Interaktive thowring arrow , Dartgames, The result of learning process gamifikasi, Training, BKKBN

PENDAHULUAN

Satu diantaranya penyelenggara pendidikan nonformal ialah Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) merupakan lembaga pemerintah Non Kementrian Indonesia yang bertugas melaksanakan tugas pemerintah di bidang keluarga berencana dan keluarga sejahtera. Sesuai dengan Undang-Undang nomer 52 tahun 2009 tentang Perkembangan kependudukan dan pembangunan keluarga sejahtera, Sebagai dasar pelaksanaan program kependudukan dan keluarga berencana menekankan kewenangan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) yang tidak hanya pada pembangunan keluarga berencana dan keluarga sejahtera saja namun menyangkut masalah pengendalian penduduk.

Pasal 58 ayat 1 dan 2 menyatakan bahwa setiap penduduk mempunyai kesempatan untuk berperan serta dalam pengelolaan kependudukan dan pembangunan keluarga, Dilakukan oleh individu, lembaga swasta masyarakat, organisasi kemasyarakatan, organisasi profesi dan pihak swasta. BKKBN dengan mengoptimalkan Program KKBPK dengan bersinergi dan menjalin kemitraan antara pusat dan daerah. Salah satu inoasi strategi untuk dapat mengimplementasikan kegiatan tersebut secara utuh di lini lapangan yakni dengan membentuk Kampung Keluarga Berencana (Kampung KB).

Seperti yang diterbitkan oleh Direktorat Teknologi Informasi dan Dokumentasi pada tahun 2011:53 :“Kampung KB adalah salah satu upaya penguatan Program KKBPK yang dikelola dan diselenggarakan dari,oleh dan untuk masyarakat dalam memberdayakan dan memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk memperoleh pelayanan total program KB, Sebagai upaya mewujudkan keluarga yang berkualitas.

keberhasilan program dan memperkuat pelaksanaan program KKBPK yang perlu diadakan pelatihan dengan titik beratnya mendaratkan konsep tersebut sebagai mekanisme operasional dari Program KKBPK, maka Bagian Pelatihan dan Pengembangan KB Nasional Provinsi Jawa Timur mengadakan program pelatihan Kampung KB bagi Koordinator/Kepala Unit Pelaksana Teknis (ka.UPT) Program KB di tingkat kecamatan Se-Jawa Timur yang dilaksanakan mulai bulan April 2017 yang diikuti sebanyak 664 orang. Pelatihan serentak ini dibagi dalam 3 wilayah pelatihan yakni balai diklat Kabupaten Malang, Balai diklat Kabupaten Jember dan Balai diklat kota Surabaya. Pelatihan kampung KB pada bulan Juli dilaksanakan serentak oleh satu angkatan pada tanggal 12-16 Juli 2017 di Bagian pelatihan dan pengembangan KB provinsi Jawa Timur wilayah Surabaya dan di Balai diklat KKBPK Kabupaten Jember,

Sehingga pada penelitian ini nantinya akan dilakukan pada dua wilayah tersebut.

Tujuan dari Program pelatihan kampung KB berdasarkan kurikulum Pelatihan Bagi Tenaga Kampung KB di Provinsi Jawa Timur tahun Anggaran 2017 (Terlampir).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai pelatihan Program Kampung KB di Balai Pelatihan dan Pengembangan KB Nasional Provinsi Jawa Timur dilakukan hanya melakukan merode ceramah, tanya jawab, penggunaan modul dibantu media power point teks yang dirasa kurang efektif mengingat jam pelajaran yang padat dan membuat peserta diklat terkesan lelah dan kurang semangat, sedangkan dari hasil pembelajaran angkatan 3 dan 4 program kampung KB dari aspek kognitif dengan rata-rata perolehan skor 59,92. Pada materi KB dan KS terutama pada mata diklat rencana operasional Kampung KB tersebut bertujuan menjadikan peserta sebagai Koordinator yang nantinya membentuk tim efektif, Materi tersebut pula menuntut peserta mengembangkan ide-ide kreatif dengan pengetahuan yang kuat,sikap dan keterampilan peserta diklat sebagai kepala unit KB.

Dalam penelitian ini menemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran pada mata diklat kampung KB sub diklat teknis tentang Perencanaan operasional kampung KB. Mata diklat teknis tentang Perencanaan operasional kampung KB merupakan rangkaian tugas terstruktur kegiatan yang terkoordinasi untuk mencapai tujuan rencana operasional di lini lapangan, Sehingga pada materi pelayanan dasar KB dan KS diperlukan tingkat pemahaman yang optimal dan juga perlunya pendalaman materi tersebut. Maka dalam diklat tersebut adanya tambahan materi namun waktu diklat dan jam pelajaran sama dengan sub materi diklat lainnya yakni 4 jam pelajaran.

Masalah pada uraian diatas diduga disebabkan salah satunya oleh penerapan metode pembelajaran yang kurang menarik yang diterapkan tanpa adanya variasi dengan metode lain pada materi pembelajaran, yaitu metode ceramah, dan tanya jawab, penggunaan modul dibantu media power point teks yang dirasa kurang efektif mengingat jam pelajaran yang padat dan membuat peserta diklat terkesan lelah dan kurang semangat. Keterbatasan sarana dan prasarana juga berdampak pada metode pembelajaran widyaiswara yang kurang variatif. Penggunaan metode yang kurang variatif pada setiap materi pembelajaran dirasa kurang efektif karena ada materi tertentu yang sebenarnya lebih efektif apabila disampaikan dengan metode lain, seperti metode role playing, Teams Games Tournament, Brainstorming, Inquiri, Sosiodrama dan lain-lain.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut dibutuhkan adanya sebuah media yang dapat menunjang peserta diklat dalam memahami materi Diklat teknis kampung KB materi Sub yakni perencanaan operasional kampung KB karena beberapa alasan media dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta diklat. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2011:7).

Media Lempar Panah interaktif ini merupakan modifikasi dari *Dart Game* yaitu suatu bentuk permainan melempar menggunkan panah-panah kecil (*dart*) ke target di papan bundar yang menempel dinding, namun dinyatakan interaktif karena setiap poin pada papan dart tersebut memiliki teka-teki di balik kartu pernyataan dengan dijawab oleh pelempar. Media tersebut digunakan dalam kegiatan belajar diskusi kelompok (*Group discussion*), media ini membutuhkan estimasi waktu 15 menit untuk satu kali permainan dimana dari waktu yang digunakan akan menefiensiakan jam pembelajaran peserta didik sehingga sisa dari jam pembelajaran dapat difokuskan kepada materi pokok yang akan ditempuh. Selain itu media tersebut berupa permainan (*games*) sehingga memungkinkan untuk membangun semangat, keaktifan, pengetahuan dan produktifan peserta diklat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dengan keunggulan pada media lempar panah interaktif, Pengguna media sebagai peserta diklat yakni perwakilan Koordinator/Kepala Unit Pelaksana Teknis (ka.UPT) Program KB Se-Jawa Timur di Diklat KKBPK Kabupaten Jember di indikasikan mampu meningkatkan hasil belajar pembelajaran selama diklat Kampung KB pada Sub diklat teknis tentang Perencanaan operasional kampung KB yang didalamnya perlu menempuh materi pelayanan dasar KB (Keluarga berencana) dan KS (keluarga sejahtera) . Atas dasar itulah akan dilakukan penelitian terhadap pemanfaatan media Lempar panah interaktif adapun judul penelitian yang diangkat oleh peneliti adalah "Pemanfaatan media Lempar Panah Interaktif Pada Peserta diklat Kepala Unit Pelaksana Teknis (ka.UPT) Program Kampung KB Se- Jawa Timur Di BKKBN Provinsi Jawa Timur".

KAJIAN PUSTAKA

Teknologi pendidikan adalah kajian dan praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui tiga domain kawasan teknologi pendidikan yaitu Creating, Managing dan Using proses teknologi yang sesuai dengan sumberdaya, AECT (Alan Januszewski dan Michael Molenda, 2008:1).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. (Kristanto, 2016)

Menurut Seels & Glasgow dalam Azhar arsyad (2014:33-35) pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi kedalam 2 kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan media Tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan, meliputi : proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *Oberhead*, *slides*, dan *filmstrip*
- 2) Visual yang tak di proyeksikan, meliputi : gambar, poster, foto, *Charts*, grafis, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
- 3) Audio, meliputi : rekaman piringan, pita kaset, reel dan *cartridge*.
- 4) Penyajian multimedia, meliputi : Slide plus suara (tape) dan *multiimage*.
- 5) Visual dinamis yang di proyeksikan, meliputi : film, televisi, dan video
- 6) Cetak, meliputi: buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas (hand-out)
- 7) Permainan, meliputi: teka-teki, simulasi dan permainan papan.
- 8) Realia, meliputi : model, spacimen (contoh) dan manipulative (peta, boneka)

b. Pilihan Teknologi Mutakhir

- 1). Media berbasis telekomunikasi, meliputi : telekonferen, kuliah jarak jauh
- 2). Media berbasis mikroprosesor, meliputi : Computer-assisted instruction, permainan computer, sitem tutor inteligen, interaktif, hypermedia, compact (video) disk.

Kelebihan permainan (*game*) sebagai media pendidikan menurut Arief sadiman dkk. (2011:78-80) adalah :

- a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- d) Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e) Permainan bersifat luwes
- f) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Gamifikasi diterjemahkan sebagai pemanfaatan mekanika berbasis permainan, estetika, dan cara berpikir berbasis permainan untuk menggugah ketertarikan, motivasi beraksi, mempromosikan pembelajaran, dan menyelesaikan permasalahan. (Kapp, 2012), Dalam Moncada & Moncada (2014:13)

Menurut McGrath dan Bayerlein (2013) dalam Rohaila Mohamed Rosly & Khalid, F. (2017:151) menyatakan bahwa pembelajaran melalui gamifikasi akan mencipta satu pengalaman optimal yang memerlukan penggunaan daya pemikiran yang tinggi di mana ia akan berhasil apabila mereka melengkapi proses pembelajaran. Dari sudut pandang kognitif juga dijelaskan, bahwa penggunaan kaedah gamifikasi secara tidak langsung meningkatkan sikap pembelajaran dalam membangunkan kemahiran kognitif dan motoric yang seterusnya meningkatkan kemahiran pembelajar (Felicia, 2009) dalam Rohaila Mohamed Rosly & Khalid, F. (2017:148)

Gamifikasi dapat digunakan dalam pembelajaran dalam rangka agar pembelajaran lebih menarik menurut Moncada & Moncada (2014:12) terdiri dari 8 elemen yakni : 1) *Rules*, 2) *Goals and Clear outcomes*, 3) *feedback and rewards*, 4) *problem solving*, 5) *story*, 6) *players*, 7) *safe environmeny*, and 8) *the challenge and sense of mastery*.

Media Lempar Panah Interaktif

Merupakan modifikasi dari Dart Game yaitu suatu bentuk permainan melempar menggunakan panah-panah kecil (dart) ke target di papan bundar (dartboard) yang menempel di dinding. Media ini diterapkan berbasis gamifikasi, Dengan diuji kelayakan media tersebut berdasarkan gamifikasi.

Media lempar panah interaktif ini merupakan pengadaan media yang diproduksi oleh Pusat Pendidikan dan Pelatihan kependudukan dan keluarga berencana Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) di Jakarta. Dengan tahun produksi 2015 yang kemudian dibagikan kepada Balai pelatihan perwakilan yang ada di daerah seperti yang ada di Balai pelatihan dan pendidikan BKKBN Provinsi Jawa Timur.

Identifikasi media Lempar panah Interaktif menurut (Arisman dan Majid, 2015:2-5), seperti dituliskan pada buku panduan media Lempar Panah Interaktif sebagai berikut:

1. Nama media : Lempar panah interaktif
2. Tujuan :
 - a. Untuk mengetahui tingkat pemahaman dasar KB dan KS

- b. Memberikan pemahaman materi yang lebih mendalam melalui media interaktif agar lebih memacu peserta dalam mempelajari materi pelayanan KB dan KS.

3. Sasaran : Peserta diklat teknis pembinaan program kependudukan, keluarga (KKBP) bagi pembantu Pembina Keluarga Berencana Desa (PPKBD/Sub PPKBD).

4. Digunakan untuk mata diklat :

- Fasilitas pelayanan dasar KB dan KS
- Materi KS

5. Alat atau bahan media: Media lempar panah interaktif ini terdiri dari

- a. Papan dart
- b. Anak Panah (4 buah)
- c. kotak berisi kartu pertanyaan
- d. Kotak berisi lembar jawaban
- e. Lembar petunjuk penggunaan

6. Jumlah pemain : Permainan dimainkan secara berkelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang. (Bila disesuaikan sesuai kondisi)

7. Waktu yang dibutuhkan : Estimasi waktu sekitar 15 menit untuk satu kelompok.

Buku panduan pemanfaatan media

Menurut Smaldino (2011:87) terdapat konten berupa teks. Penentuan huruf merupakan gaya yang konsisten dengan pesan yang ingin disampaikan. Hal-hal yang harus diperhatikan antara lain yaitu:

- a. Gaya
Gaya dari teks seharusnya konsisten dan selaras sesuai dengan tujuan pengajaran atau penyampaian informasi, sebaiknya menggunakan gaya yang polos.
- b. Ukuran
Ukuran dilihat dari jarak antara teks dan pengguna. Ukuran yang tidak sesuai akan mengganggu proses interaksi.
- c. Spasi
Spasi berfungsi sebagai pemberi jarak antar teks agar pembaca tidak kebingungan dalam menggunakan buku panduan pemanfaatan media dan spasi diusahakan rapi.
- d. Warna
Warna teks harusnya kontras dengan latar belakang agar mudah dalam membaca dan memberi penekanan.
- e. Penggunaan Huruf Besar
Penggunaan huruf besar digunakan pada halaman utama kemudian judul agar membedakan antara judul dan materi

Dapat disimpulkan komponen teks diatas merupakan aspek-aspek indikator yang akan digunakan peneliti dalam menyusun instrument buku pedoman pemanfaatan Media lempar panah interaktif.

MODEL PEMANFAATAN MEDIA

Menurut Henich, dan kawan-kawan dalam Arsyad Azhar (2014:67) megajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE. (ASSURE adalah singkatan dari *Analyze Learner Characteristics, State Objective, Select or Modify Media, Utilize Material and Media, Require Learner Response, and Evaluate Learning Proccess*).

Model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

(A) *Analyze Learner Characteristics*

Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, apakah mereka siswa sekolah lanjutan atau perguruan tinggi, anggota organisasi pemuda, perusahaan, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan sosial ekonomi, serta menganalisis karakteristik khusus mereka yang meliputi antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal mereka.

(S) *State Objective*

Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru apa (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang diharapkan siswa miliki dan kuasai setelah proses belajar mengajar selesai. Tujuan ini akan mempengaruhi pemilihan media dan urutan penyajian dan kegiatan belajar.

(S) *Select or Modify Media*

Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Apabila materi dan media pembelajaran yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi dan media itu sebaiknya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Di samping itu perlu diperhatikan apakah materi dan media itu akan mampu membangkitkan minat siswa, memiliki ketepatan informasi, memiliki kualitas yang baik, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi, telah terbukti efektif jika pernah diujicobakan, dan menyiapkan petunjuk untuk berdiskusi atau kegiatan *follow-up*. Apabila materi dan media yang ada tidak cocok dengan tujuan atau tidak sesuai dengan sasaran partisipasi, materi dan media itu dapat dimodifikasi. Jika tidak memungkinkan untu memodifikasi yang telah tersedia, barulah memilih alternatif ketiga yaitu merancang dan mengembangkan materi dan media yang baru. Tentu saja kegiatan ini jauh lebih mahal dari segi biaya, waktu, dan tenaga. Namun demikian, kegiatan ini memungkinkan

untuk menyiapkan materi dan media yang tetap dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

(U) *Utilize Material and Media*

Menggunakan materi dan media. Setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu yang diperlukan untuk menggunakannya. Di samping praktik dan latihan menggunakannya, persiapan ruangan juga diperlukan seperti tata letak tempat duduk siswa, fasilitas yang diperlukan seperti meja peralatan, listrik, layar, dan lain-lain harus dipersiapkan sebelum penyajian.

(R) *Require Learner Response*

Meminta tanggapan dari siswa. Guru sebaiknya mendorong siswa untuk memberikan respons dan umpan balik mengenai keefektivan proses belajar mengajar. Respons siswa dapat bermacam-macam, seperti mengulangi fakta-fakta, mengemukakan ikhtisar atau rangkuman informasi/pelajaran, atau menganalisa alternatif pemecahan masalah/kasus. Dengan demikian, siswa akan menampilkan partisipasi yang lebih besar.

(E) *Evaluate Learning Proccess*

Mengevaluasi proses belajar. Tujuan utama evaluasi disini adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan guru sendiri.

HASIL PELATIHAN

Hasil belajar menurut Nana Sudjana (2011:3) pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku hasil pelatihan sama halnya dengan hasil belajar yang diraih selama mengikuti kegiatan pelatihan. Hasil pelatihan merupakan perubahan perilaku peserta pelatihan yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik selama menerima pengalaman belajar selama kegiatan pelatihan.

Menurut Benyamin S.Bloom, dkk dalam Zainal Arifin (2009:92) bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

1. Domain kognitif

Domain kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi

- a) Yang dimaksud dengan pengetahuan hafalan ialah tingkat kemampuan yang hanya meminta responden untuk mengenal atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah-istilah tanpa harus mengerti atau dapat menilai atau dapat menggunakannya.
- b) Yang dimagsud dengan pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan responden mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya.

- c) Kemampuan berpikir yang ketiga adalah aplikasi atau penerapan. Dalam tingkat ini responden dituntut kemampuannya untuk menerapkan atau menggunakan apa yang telah diketahuinya dalam situasi yang baru baginya.
- d) Tingkat kemampuan analisi, yaitu tingkat kemampuan responden untuk menganalisis atau menguraikan suatu integritas atau suatu situasi tertentu ke dalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya.
- e) Tingkat kemampuan yang kelima adalah sintesis, yaitu penyatuan unsur-unsur bagian-bagian ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh.
- f) Tingkat kemampuan yang ke enam adalah evaluasi, yaitu responden diminta untuk membuat suatu penilaian berdasarkan suatu kriteria tertentu.

RENCANA PELATIHAN

Perencanaan pelatihan adalah penyusunan suatu rencana pelatihan berdasarkan pendekatan keterpaduan seyogiannya mempertimbangkan semua factor dan komponen-komponen yang ada, supaya dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien (Umar, 2000:40).

Kriteria atau aspek yang dinilai dalam pembelajaran (Hakim, 2009:169-170), antara lain:

1. Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran (tidak menimbulkan penafsiran ganda dan menandung perilaku hasil belajar).
2. Pemilihan materi pembelajaran (sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa)
3. Pengorganisasian materi pembelajaran (keruntutan, sistematika materi, dan kesesuaian dengan alokasi waktu).
4. Pemilihan sumber atau media pembelajaran (sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik siswa).
5. Kejelasan langkah-langkah pembelajaran yang meliputi langkah pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.
6. Perincian Skenario atau langkah-langkah pembelajaran yang meliputi langkah pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.
7. Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran.
8. Kelengkapan instrument evaluasi (soal, kunci jawaban dan pedoman penskoran).

METODE

Berdasarkan pendekatan yang digunakan dengan judul penelitian yakni Pemanfaatan media Lempar Panah Interaktif terhadap Hasil belajar Peserta diklat Kepala Unit Pelaksana Teknis (ka.UPT) Program KB Se- Jawa Timur pada materi diklat Kampung KB pada Sub diklat tentang Perencanaan operasional kampung KB di Balai

Pelatihan dan Pengembangan BKKBN Provinsi Jawa Timur dalam penelitian tersebut tergolong dalam penelitian *Quasi Eksperimental* (Eksperimen semu). Dimana penelitian *Quasi Eksperimental* (Eksperimen semu) pada penelitian ini, peneliti menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh suatu tindakan bila dibandingkan dengan tindakan lain dengan pengontrolan variabelnya yang sesuai dengan kondisi yang ada (*Situasional*). Penelitian mendeskripsikan dan membandingkan proses belajar hingga ditemukan hasil belajar yang optimal dari kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Dalam penelitian ini digunakan penelitian pretest-posttest kontrol *Group design*, dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek peneliti dengan melakukan penelitian pemanfaatan media pembelajaran lempar panah interaktif untuk meningkatkan hasil belajar mata diklat teknis Sub diklat tentang Perencanaan operasional kampung KB di Balai Pelatihan dan Pengembangan BKKBN Provinsi Jawa Timur. Variabel yang terdapa dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel *Independen* (X)
Variabel *independen* atau variable bebas yaitu variabel yang memeberikan pengaruh kepada variabel lainnya. Dalam hal ini yang dikategorikan sebagai variabel independen adalah pemanfaatan media pembelajaran lempar panah interaktif.
2. Variabel *Dependen* (Y)
Variabel *dependen* atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel *Independen*. Pada penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah hasil belajar pada mata diklat teknis Sub diklat tentang Rencanaan operasional kampung KB.

Dalam penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu metode observasi dan tes.

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2013:203), Observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila proses yang diamati tidak terlalu besar. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur, Karena dengan menggunakan observasi terstruktur tersebut peneliti sudah menyiapkan pedoman berupa lembar *check list* (✓) yang ditujukan untuk mengumpulkan data terkait.

Tes

Menurut Arikunto,(2013) Pengertian tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok . Dalam penelitian ini instrument pengumpulan datanya berupa soal tes pilihan ganda.

Teknik ini digunakan peneliti untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai peserta diklat teknis Kepala Unit Pelaksana Teknis (ka.UPT) Program KB Se- Jawa Timur di Di Balai Diklat KKBPK Kabupaten Jember. Maksud dari data tersebut adalah hasil belajar pada salah satu kompetensi dasar yang diambil oleh peneliti yaitu, memahami pelayanan dasar KB dan KS yang terdapat dalam materi sub diklat 5 tentang perencanaan operasional kampung KB. Sedangkan jenis tes yang digunakan peneliti adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda.

a. Validitas instrument

Menurut Sugiyono (2010) dalam penelitian kuantitatif kriteria utamanya adalah terdapat data hasil penelitian adalah valid, reliabel, dan obyektif. Menurut Arikunto (2013:72) menyatakan Sebuah tes dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur harus memenuhi persyaratann tes yaitu memiliki Validitas, Realibilitas, Objektivitas, Praktikabilitas dan ekonomis.

b. Reliabilitas instrument

Realibitas suatu tes adalah keajekan atau kestabilan dari hasil pengukuran. Sehingga soal tersebut dapat diterapkan di Balai pelatihan dan pengembangan Provinsi Jawa Timur. Dalam reabilitas soal tes dan rencana pelatihan dilakukan dengan rumus Spearman Brown (belah dua)

ANALISIS DATA

Berdasarkan hasil penelitian untuk mengetahui hasil belajar dalam pemanfaatan media lempar panah interaktif pada materi diklat kampung KB mata diklat rencana operasional kampung KB pada Sub diklat tentang KB dan KS pada peserta diklat Kepala unit pelaksana teknis (Ka.UPT) di BKKBN Jawa Timur, terdapat perbedaan pada media sebagai perlakuan di kegiatan pembelajaran tersebut. Pada kelompok eksperimen (Balai diklat KKBPK kabupaten Jember) peserta diklat diberikan perlakuan media lempar panah interaktif, sednagkan untuk kelompok kontrol (Balai pelatihan dan pengembangan perwakilan BKKBN Jawa Timur) menggunakan media modul cetak. Dari penelitian ini dilakukan beberapa tahap pengambilan data dengan langkah-langkah yang sama meliputi tahap uji Pre-test, tahap pemberian perlakuan dan tahap uji Post-test.

Berdasarkan analisis data hasil observasi membuktikan bahwa telah diperoleh dengan $N=27$. Taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh r_{tabel} 0,381

sedangkan r_{hitung} 0,778. Dari angka tersebut dapat diketahui bahwa perolehan r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} dengan perbandingan angka $0,778 > 0,381$. Maka data yang dianalisis menunjukan angka persamaan atau sebuah kesepakatan antara observer 1 dan observer 2. Peserta diklat kelompok kelas eksperimen sangat baik dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media lempar panah interaktif. Dari hasil tersebut juga menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media lempar panah interaktif dalam kategori kuat dan signifikan dengan perhitungan nilai 77,78% .

Sedangkan dari hasil analisis perhitungan test untuk mengetahui hasil belajar peserta diklat didapatkan nilai t_{hitung} adalah 5,507 dan diketahui t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$, $db = n_1 + n_2 - 2$. $db = 30 + 30 - 2 = 58$ sehingga didapatkan $t_{tabel} = 2,00$.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} =$$
$$t = \frac{71,87 - 61,13}{\sqrt{\frac{48,76}{30} + \frac{65,86}{30}}} = 5,507$$

Berdasarkan perhitungan diatas, lalu diuji kedua belah pihak dengan kriteria berikut: Jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Ternyata $-2,00 \leq 5,507 \leq 2,00$ maka H_0 ditolak dan H_a Diterima. Dari uji kriteria tersebut ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media lempar panah interaktif pada materi diklat kampung KB mata diklat rencana operasional kampung KB pada Sub diklat tentang KB dan KS diperoleh hasil yang baik dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta diklat Kepala unit pelaksana teknis (Ka.UPT) di BKKBN Jawa Timur.

Dengan diperkuat dengan perangkat rencana pelatihan, media dan buku pedoman pemanfaatan yang divalidasi. Diketahui dengan nilai perhitungan uji hasil validasi rencana pelatihan dinilai sebanyak 80%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrument penilaian observasi termasuk kategori **kuat**, Sehingga rencana pelatihan pada pembelajaran dengan menggunakan media lempar panah interaktif tersebut dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan perhitungan pada uji validasi media lempar panah interaktif diperoleh nilai 100% yang dikategorikan **sangat kuat**.

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian tentang “Pemanfaatan Media Lempar Panah Interaktif Pada Peserta Diklat Kepala Unit Pelaksanaan Teknis (Ka. UPT) Program Kampung KB Se-Jawa Timur” berdasarkan rumusan masalah yang telah dibahas pada bab I, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam proses pemanfaatan media lempar panah interaktif pada materi diklat kampung KB mata diklat rencana operasional kampung KB pada Sub diklat tentang KB dan KS yang diikuti oleh Peserta Diklat Kepala Unit Pelaksanaan Teknis (Ka. UPT) Program Kampung KB Se-Jawa Timur sudah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan rencana pelatihan. Sehingga dari proses pembelajaran dengan memanfaatkan media lempar panah interaktif tersebut layak dimanfaatkan dalam pembelajaran program kampung KB.
2. Selain itu pemanfaatan media lempar panah interaktif pada materi diklat kampung KB mata diklat rencana operasional kampung KB pada Sub diklat tentang KB dan KS terbukti sangat signifikan dan dapat meningkatkan hasil belajar oleh Peserta Diklat Kepala Unit Pelaksanaan Teknis (Ka. UPT) Program Kampung KB Se-Jawa Timur.

B. Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut antara lain:

1. Pemanfaatan media lempar panah interaktif materi diklat kampung KB mata diklat rencana operasional kampung KB pada Sub diklat tentang KB dan KS pada Peserta Diklat Kepala Unit Pelaksanaan Teknis (Ka. UPT) Program Kampung KB Se-Jawa Timur ini dapat dijadikan acuan bagi para penelitian berikutnya bahwa media tersebut tidak hanya dalam program kampung KB saja namun dapat diterapkan pada program lain dengan memperhatikan tujuan materinya yakni KB dan KS
2. Media lempar panah interaktif pada pelatihan ini dapat digunakan setiap saat pelatihan yang sesuai dengan tujuan media yang berkaitan dengan materi diklat KB dan KS. Media ini dilengkapi dengan evaluasi soal dan buku panduan pemanfaatan yang dapat digunakan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan lingkungan belajar yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

AECT. 1977 .The Definition of Educational Technology. Washington: Association for Educational Communication and Technology. Washington DC

- Arifin, Zainal,2009. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis. Jakarta: Rineka cipta
- Arisman & Majid,2015 Panduan Lempar panah interaktif, Jakarta: Pusat pendidikan dan pelatihan kependudukan dan keluarga berencana BKKBN
- Aryad, Azhar 2014. Media Pembelajaran. Jakarta. PT Rajagrafindo persada
- BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional), 2015 Petunjuk teknis Kampung KB.
- Basleman,Anisah 2011. Teori belajar orang dewasa. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hakim, Lukmanul.2009. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima
- Husein umar, 2000, Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- _____, 2017 Modul Kampung KB : Perwakilan BKKBN Provinsi Jawa Timur
- Januszewski,A.,:Michael Molenda, 2008. *Educational Technology. New York : Lawrence Erlbaum Associates.*
- Kamil,mustofa,2010. Model pendidikan dan pelatihan (konsep dan aplikasi). Bandung: Alfabeta
- Kamil Mustofa , 2012. Andragogi. Jurnal pendidikan luar sekolah Universitas Pendidikan Indonesia. :(http://file.upi.edu/direktori/fjp/jur.pend.luar_sekolah/196111987031001-mustofa_kamil/Andragogi.pdf). Diakses pada 17 april 2017
- Kristanto,Andi.2016 Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Moncada,Susan M.: Moncada Thomas P. 2014. Gamification of Learning in Accountion. Journal of Higher Education Theory and Practice: Volume 14 (http://www.na-businesspress.com/JHETP/MoncadaSM_Web14_3_.pdf) Diakses pada 20 April 2017 pukul 7.10.
- Rivai,Veithzal: Ella Jauvani Sagala, 2009. Manajemen Sumber daya manusia untuk Perusahaan, Bandung: PT Raja Gafindo persada. Jakarta
- Rohaila Mohamed rosly: Fariza Khalid, Gamifikasi: konsep dan Implikasi dalam Pendidikan:Jurnal Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia. (https://www.academia.edu/31631557/Gamifikasi_Konse_p_dan_Implikasi_dalam_Pendidikan) diakses 20 April 2017 pukul 07.55
- Rudi Susilana:Cepi Riyana 2008. Media pembelajaran. Bandung :CV Wacana Prima
- Sadiman, Arif S. Dkk 2011. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Suprijianto, 2007. Pendidikan orang dewasa dari Teori Hingga Aplikasi, Jakarta : PT Bumi Aksara

Simamora Henry, 2004, Manajemen Sumber Daya Manusia, Edisi 3, Cetakan 1: STIE YKPN

Sudjana, Nana. 2011 Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Saleh Marzuki, 2012. Strategi dan Model Pelatihan, Malang : IKIP malang (1992)

Smaldino, S.E, lowther, D.L dan Russel J.D. 2011. *Instruction Technology & Media for Learning*. Jakarta: Kencana

Sugiyono, 2014. Statistika untuk Pendidikan; Alfabeta. Bandung

Sugiono, 2013. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung. Alfabeta

Sudjana, 2005 Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT. Remaja Rosdikarya

Undang-Undang nomer 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. www.kelembagaan.ristekdikti.go.id (Diakses Tanggal 3 April 2017: 13.16)

Undang-undang nomer 52 tahun 2009 Tentang Perkembangan Kependudukan dan Pembangunan Keluarga Berencana /www.hsph.harvard.edu (Diakses Tanggal 18 Maret 2017 pukul 14.00)

Purwanto 2014, Evaluasi Hasil belajar 2014. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

